

Curso de Extensão: “Dramatemática”

Sequência Didática: Coletânea dos Planos de Aula

---



Curso de Extensão: Dramatemática

Sequência Didática

ISBN: 978-85-89382-96-0.

Vinícius Borovoy de Sant'ana  
Maria Beatriz Dias da Silva Maia Porto

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CAP/A

S232 Sant’ana, Vinícius Borovoy de

Curso de extensão: dramatemática – Sequência didática / Vinícius Borovoy de Sant’ana, Maria Beatriz Dias da Silva Maia Porto. – Rio de Janeiro: [S.n.], 2019.

32 f. : il.

Produto originado da dissertação do PPGEB.

ISBN: 978-85-89382-96-0.

1. Formação de professores - Teses. 2. Matemática nos anos iniciais - Teses. 3. Teatro - Teses. 4. Grupo colaborativo - Teses. I. Porto, Maria Beatriz Dias da Silva Maia. II. Título.

CDU 371.13:51

Autorizo apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação.

---

Assinatura

---

Data

### *Apresentação*

Minha dissertação de Mestrado Profissional, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, sob orientação da professora Dra. Maria Beatriz Dias da Silva Maia Porto, intitulada: “TEATRO COMO PRÁTICA PARA PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS ATUANTES EM MATEMÁTICA” teve como fruto de sua pesquisa o Curso de Extensão denominado “Dramatemática”. Desse curso se originaram os seguintes dois produtos educativos: uma Sequência Didática contendo os planos de aula do curso mencionado e o Diário do Curso, contendo as experiências trocadas no dia a dia da sua implementação.

A ideia para a realização do curso surgiu em 2015, quando realizei a oficina “Encenando Matemática”, da professora Hannah Dora. Nesse momento pude perceber que duas das minhas paixões, Teatro e Matemática, poderiam se relacionar e se tornar uma pesquisa acadêmica. Desde então apliquei algumas atividades, sob formato de oficina em alguns congressos e colégios. Em 2017, com a aprovação no curso de Mestrado, foi iniciada uma nova etapa desse trabalho, oficializando assim o “Dramatemática”.

Neste volume será apresentado um dos produtos desenvolvidos, a Sequência Didática. O objetivo aqui é demonstrar o percurso metodológico realizado durante as dez aulas ministradas no “Dramatemática”. Devo esclarecer que, dessas dez aulas, seis foram predominantemente práticas enquanto que as demais, se destinaram à elaboração de um trabalho de conclusão do curso. O trabalho de conclusão, inicialmente, seria um esquete no qual o texto seria todo elaborado pelos participantes do “Dramatemática”. No entanto, devido a alguns contratemplos, optamos pela elaboração de um curta metragem. Este, porém, também não foi concretizado pelo fato de não haver tempo hábil para a finalização. Portanto, a Sequência Didática que ora apresentamos, contendo as atividades aula a aula, torna-se uma das conclusões dos mais de dois meses de curso de extensão. As ideias do esquete e do curta metragem ficam como “sementinhas” para aqueles que forem utilizar esse material.

As atividades foram elaboradas e adaptadas a partir das ideias de Viola Spolin (2005, 2007). A Viola Spolin nos proporciona a teoria, com a importância dos jogos teatrais e a parte prática, com uma sequência de atividades. No processo de criação do curso, contamos com o valioso auxílio de dois profissionais ligados a ambas as áreas, Teatro e Matemática.

Msc Aline Brasilino é Licenciada em Matemática pela UERJ, especialista em Psicopedagogia pela AVM e Mestre em Educação pela PUC RIO. Já Michel Arruda é Licenciando em Matemática pelo IFRJ, Ator (DRT 36.611 RJ) e possui formação em Artes Cênicas pelo Sesc São João de Meriti.

A união do Teatro com a Matemática é algo muito recente. Entendemos que este roteiro não deve ser algo “engessado” e que daqui, não só podem, como devem, surgir adaptações visando ao seu aperfeiçoamento.

Avaliamos que esta união não se restrinja ao Teatro e a Matemática e sim ao Teatro enquanto facilitador das relações humanas, da percepção corporal e espacial.

Assim, Professores da Educação Básica, fiquem à vontade para aplicar essas atividades em suas práticas educativas! Sugerimos que leia esse documento juntamente com o Diário das aulas. Qualquer ajuda necessária e/ou comentários a fazer sobre as atividades, entrem em contato comigo através do email: [viniciusborovoy@gmail.com](mailto:viniciusborovoy@gmail.com).

Muito obrigado!

## Primeira aula - 04/08/2018

Duração: 3 horas

Objetivo da aula: Apresentação do curso de extensão, apresentação dos participantes, identificação da familiaridade dos participantes com a Matemática, iniciação teatral, contextualização da Matemática e improviso.

Metodologia: Jogos Teatrais

Instrumentos/recursos utilizados: Powerpoint, datashow, sala de aula com amplo espaço

Bibliografia:

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2008.

### Primeira Parte

- Apresentação da proposta do curso de extensão “Dramatemática” (30 minutos);





**MINISTRANTE: VINÍCIUS BOROVOY DE  
SANT’ANA  
ORIENTADOR: ILYDIO PEREIRA DE SÁ  
COORDENADORA: JEANNE BARROS  
COLABORADORES: ALINE DE MENDONÇA  
BRASILINO E MICHEL ARRUDA DE MATOS**

fppt.com



**AO TODO SERÃO 10 ENCONTROS:  
AGOSTO: 04 ; 11 ; 18 ; 25  
SETEMBRO 01 ; 15 ; 22 ; 29  
OUTUBRO 06 ; 20.  
HORÁRIO: 9 ÀS 12H  
LOCAL: UERJ (CAMPUS MARACANÃ) – 6º ANDAR  
– RAV 64**

fppt.com



## **OBJETIVO GERAL:**

- **INVESTIGAR COMO OS JOGOS DRAMÁTICOS E/OU TEATRAIS PODEM CONTRIBUIR NA FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFESSORES DE MATEMÁTICA DOS ANOS INICIAIS.**

fppt.com



## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- **APRESENTAR AOS PROFESSORES PARTICIPANTES, UMA IMERSÃO TEATRAL E MOSTRAR A IMPORTÂNCIA DE SE TRABALHAR COM MÚLTIPLAS LINGUAGENS EM SALA DE AULA.**
- **ESTABELECEER CONEXÕES DE CONTEÚDOS MATEMÁTICOS COM O COTIDIANO.**
- **PROPOR UMA REFLEXÃO SOBRE A IMPORTÂNCIA DA MATEMÁTICA, CONHECER A SUA APLICABILIDADE E CONTEXTUALIZAR A MATEMÁTICA ATRAVÉS DE JOGOS DRAMÁTICOS E TEATRAIS.**

fppt.com



**BASICAMENTE OS ENCONTROS SERÃO  
COMPOSTOS POR 4 MOMENTOS:**

- CONVERSA INICIAL
- ALONGAMENTO CORPORAL E VOCAL
- JOGOS DRAMÁTICOS (EXPERIMENTAÇÃO E A  
CONSTRUÇÃO DA LINGUAGEM TEATRAL )
- JOGOS TEATRAIS (ONDE / QUE / QUEM) /  
PRESENÇA DE PLATEIA.

fppt.com



**1 A 5 AULA - IMERSÃO TEATRAL /  
IMPROVISOS / JOGOS ADAPTADOS**

**6 A 10 AULA - PREPARAÇÃO PARA O  
ESQUETE / CRIAÇÃO COLETIVA / ENSAIOS**

fppt.com





TRÊS ELEMENTOS MÍNIMOS QUE CONSTITUEM E ARTICULAM A EXISTÊNCIA DA ARTE TEATRAL, DA REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS, CHAMADO DE TRIÁDE ESSENCIAL. PARA QUE O TEATRO EXISTA ESSES ELEMENTOS PRECISAM ESTAR PRESENTES CONCOMITANTEMENTE, ISTO É, NÃO PODEM SER SEPARADOS.

fppt.com



**ATOR** - ELEMENTO RESPONSÁVEL POR DAR VIDA A OUTROS SERES. POR INTERPRETAR OUTRAS VIDAS, O ATOR É O SER QUE SE MORTIFICA EM PROL DO SEU PERSONAGEM. QUANDO FALAMOS EM MORTIFICAÇÃO NÃO É EXAGERO, POIS PARA INTERPRETAR BEM UM PERSONAGEM O ATOR PRECISA SE DESFAZER DE SUAS AMARRAS INDIVIDUAIS, PRECISA ESQUECER SUA PERSONALIDADE, SUA VIDA, TUDO QUE O PRENDE AO QUE NÃO SEJA SEU PERSONAGEM OU QUE POSSA VIR A COMPROMETER SEU TRABALHO.

**PERSONAGEM** - ELEMENTO ESSENCIAL POR SER O PRÓPRIO SER A SER VIVIFICADO NO PALCO, NA CENA, OU SEJA, SEM A PERSONAGEM O PÚBLICO FATALMENTE VERÁ O ATOR EM CENA, A PESSOA E NÃO SEU PERSONAGEM.

**PLATEIA** - FAZ PARTE DA TRIÁDE POR SER ELA A TESTEMUNHA DA AÇÃO DRAMÁTICA, A PLATEIA É A VISÃO DE FORA, É O TERCEIRO ELEMENTO DA TRIÁDE, É O SER QUE OBSERVA, QUE IDENTIFICA O FAZER TEATRAL E SEM ELA, É CLARO, TAMBÉM NÃO HÁ TEATRO.

fppt.com



**ATOR + PERSONAGEM – PLATEIA= PODEMOS DIZER QUE É APENAS UM ENSAIO.**

**ATOR + PLATEIA – PERSONAGEM = SEM O ATO DA INTERPRETAÇÃO, TEREMOS APENAS UMA CONVERSA OU UM DEBATE ENTRE O ARTISTA E SEU PÚBLICO.**

**PERSONAGEM + PLATEIA – ATOR= SEM O SER QUE DA VIDA AO PERSONAGEM, TEREMOS APENAS UMA LEITURA DE TEXTO, ONDE O LEITOR, REPRESENTADO AQUI PELA PLATEIA, ESTARÁ DIANTE DO PRÓPRIO TEXTO.**

**ATOR + PERSONAGEM + PLATEIA= UMA EXPRESSÃO HUMANA LIVRE QUE CONJUGA CRIATIVIDADE, ORIGINALIDADE, OU SEJA, UM GRANDE ESPETÁCULO.**

fppt.com



**JOGOS DRAMÁTICOS TEM MAIOR LIGAÇÃO COM A CRIANÇA.**

**A MAIOR REFERÊNCIA É O PETER SLADE COM O LIVRO "O JOGO DRAMÁTICO INFANTIL". SEGUNDO SLADE, "NO DRAMA, I.E., NO FAZER E LUTAR, A CRIANÇA DESCOBRE A VIDA E A SI MESMA ATRAVÉS DE TENTATIVAS EMOCIONAIS E FÍSICAS E DEPOIS ATRAVÉS DE PRÁTICA REPETITIVA, QUE É O JOGO DRAMÁTICO"**

fppt.com



**JOGOS TEATRAIS SERVEM DE PREPARAÇÃO PARA O ATOR  
PORÉM TAMBÉM SÃO ATIVIDADES INTERESSANTES PARA SE  
FAZEREM EM SALA DE AULA.**

**A AUTORA VIOLA SPOLIN É REFERÊNCIA PRINCIPALMENTE COM O  
LIVRO "JOGOS TEATRAIS NA SALA DE AULA".**

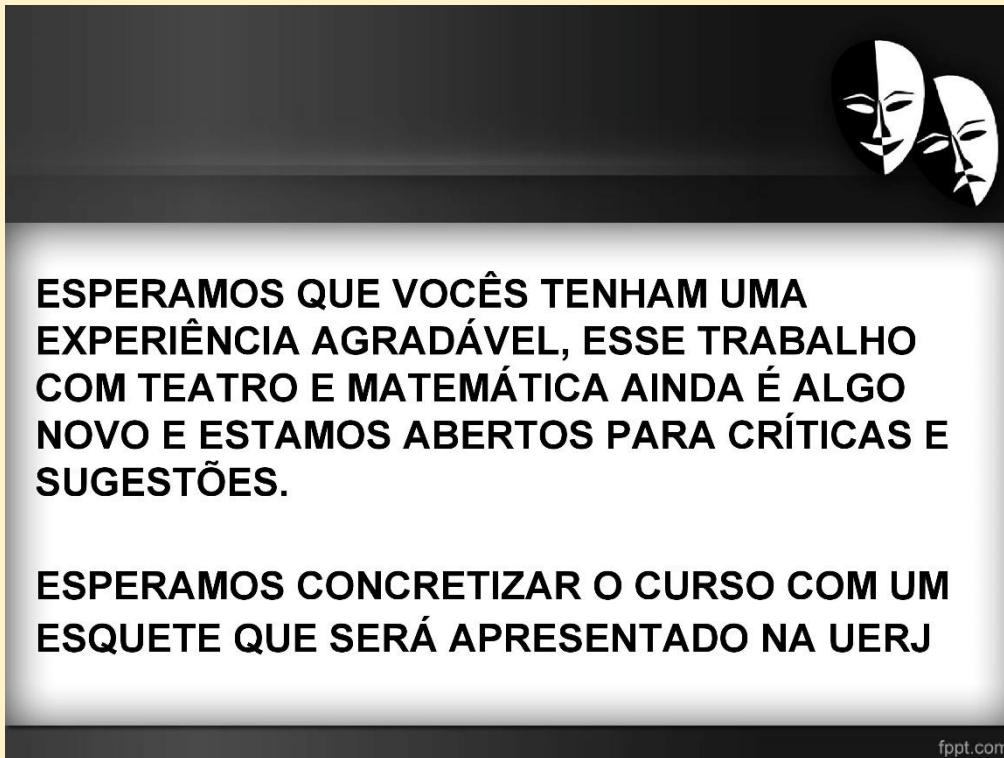
**SEGUNDO SPOLIN, "AS OFICINAS DE JOGOS TEATRAIS SÃO ÚTEIS  
AO DESENVOLVER A HABILIDADE DOS ALUNOS EM COMUNICAR-SE  
POR MEIO DO DISCURSO E DA ESCRITA, E DE FORMA NÃO VERBAIS.  
SÃO FONTES DE ENERGIA QUE AJUDAM OS ALUNOS A APRIMORAR  
HABILIDADES DE  
CONCENTRAÇÃO, RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E INTERAÇÃO EM  
GRUPO."**

fppt.com



**NÃO EXISTE CERTO NEM ERRADO  
TODAS AS IDEIAS INTERESSAM  
SEJA LIVRE PARA INTERAGIR E  
EXPERIMENTAR  
SAIBAM OUVIR  
TRABALHAR EM GRUPO**

fppt.com



**- Apresentação dos alunos em dupla**

O grupo se dispõe em círculo. Eles precisam estabelecer a sua dupla através do olhar. Após o comando do mediador da atividade, os participantes vão ao encontro da sua dupla. Estabelecidas as duplas, um participante irá se apresentar para o outro. Ao final de um tempo estabelecido, um participante irá apresentar para o grupo o outro da sua dupla.

**Objetivos:** Desenvolver a concentração, foco e escuta.

**- Rodada de apresentação dos nomes**

O grupo se dispõe em círculo. São realizadas algumas rodadas com os nomes dos participantes. Ao comando do mediador, um participante inicia e este deve direcionar com palmas a “fala” para um outro participante, dizendo desta forma o seu nome. Atividade permanece por um tempo estipulado pelo mediador.

**Objetivos:** Desenvolver a memorização e a percepção.

**- Uma palavra que associe ao tema “Matemática”**

O grupo se dispõe em círculo. O primeiro participante deve “criar” uma bola apenas com mímica. Através da mímica ele pode estabelecer o tamanho e o peso dessa bola. Feito

isso o participante entrega a bola para o participante ao lado e fala uma palavra que associe ao tema escolhido pelo mediador.

**Objetivos:** Desenvolver a imaginação, criatividade e a contextualização.

### - Criar um desenho com o tema “Matemática”

O grupo precisa apresentar um tema proposto através de um desenho.

**Objetivos:** Desenvolver a imaginação, criatividade e a contextualização.

## Segunda parte

- Alongamento corporal (10 minutos);

- Alongamento vocal (10 minutos).

## Terceira parte

Jogos Dramáticos (60 minutos).

### - Contar até 10

Um aluno inicia a sequência e cada aluno da roda, não necessariamente na ordem que estão posicionados, acrescenta um número. Se dois ou mais alunos falarem juntos, começa tudo de novo. Só com o olhar sobre a roda, cada aluno deve perceber se pode falar ou não. O aluno deve ter prontidão para não deixar “buraco” por muito tempo, pois a rapidez de resposta está sendo trabalhada.

**Objetivos:** Desenvolver a atenção, a concentração, a visão periférica e a participação em grupo.

### - Caminhar pelo espaço 1

Os participantes devem caminhar pelo espaço respeitando 4 níveis de velocidade: o nível 4 é o mais rápido, o nível 3 beira o passo normal do participante, o nível 2 é um pouco mais lento e o nível 1, mais lento ainda. Junto com essas diferentes velocidades podemos explorar diferentes planos: alto, médio e baixo. O plano médio seria a própria estatura do aluno, no plano alto ele deveria se esticar o máximo que conseguisse e no plano baixo, manteria o corpo o mais baixo possível.

**Objetivos:** Percepção uns aos outros, rapidez a cada mudança de velocidade e plano.

Jogos Cênicos (60 minutos):

### - **Jogo do *Stop***

Dois participantes iniciam uma cena com um tema escolhido e, ao mediador falar *Stop*, os participantes devem parar. Dois novos participantes devem assumir esse "corpo", exatamente na posição que a dupla anterior parou, e devem começar uma nova cena, mantendo o tema, porém mudando o contexto.

Obs: Na aula em questão, propusemos o tema “Sala de aula de Matemática”.

**Objetivos:** Desenvolver o “Onde”, o “o quê” e o “Quem” da cena, agilidade de raciocínio do aluno e criatividade.

### - **Jogo “Que horas são?”**

Baseado em Spolin (2005, p. 96)<sup>1</sup>, esse jogo teatral explora a medida do tempo (horas e minutos). Cada aluno recebe um horário da professora e a turma deve descobrir que horas são por meio das ações realizadas por meio de mímica, sem sons. Poderia mostrar o aluno, por exemplo, chegando ou saindo de determinado lugar; indo dormir, almoçar, estudar.

Obs: Nesta aula, separamos os participantes em quatro grupo, sendo assim, quatro horários diferentes. Escolhemos 6 horas da manhã, 6 horas da noite (18h), 12 horas da manhã (meio dia) e 12 horas da noite (meia noite). A proposta era abordar esses números, 6 e 12, em diferentes situações.

**Objetivos:** Desenvolver a imaginação, a contextualização, introduzir conceitos como hora e minutos.

## Quarta parte

- Conversa final / feedback (10 minutos).

---

<sup>1</sup> SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

## Segunda aula - 11/08/2018

Duração: 3 horas.

Objetivo da aula: Desenvolver a memória, imaginação, confiança, percepção corporal, percepção espacial e improviso.

Metodologia: Jogos Teatrais.

Instrumentos/recursos utilizados: sala de aula com amplo espaço.

Bibliografia:

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2008.

### Primeira Parte

-Conversa inicial (10 minutos).

### Segunda Parte

-Alongamento corporal (10 minutos);

-Alongamento vocal (10 minutos).

### Terceira Parte

- Jogos Dramáticos (60 minutos).

#### - **Alfabeto**

O grupo se dispõe em círculo. Um participante inicia a atividade falando uma palavra com a letra A, depois o participante seguinte irá falar essa palavra com a letra A e mais uma com a letra B e assim sucessivamente seguindo a sequência do alfabeto.

**Objetivos:** Desenvolver a escuta, atenção e memorização.

#### - **Objeto em mímica**

O grupo se dispõe em círculo. Um primeiro participante irá criar um objeto apenas com mímica e irá “entrega-lo” para o participante seguinte. Este irá falar qual objeto recebeu. Caso acerte, ele criará seu próprio objeto e o entregará para o participante seguinte, seguindo a roda. Caso um dos participantes erre, ou não reconheça o objeto, esse

participante devolverá o objeto em questão para o participante que o fez e ele irá refazer ou criar um novo.

obs: Na aula, propusemos uma rodada apenas com instrumentos e figuras de Matemática.

**Objetivos:** Desenvolver a imaginação e mímica.

### - Travessia

Os participantes (grupos com 3 a 5) deverão receber a atividade e planejar a ação. Faça de conta que está atravessando: uma vegetação rasteira, um beco escuro e perigoso, uma rua larga com muito vento, um pântano, um asfalto grudento, uma rua com cacos de vidros, tempestade de neve, um rio congelante, uma piscina de bolinhas.

**Objetivos:** Desenvolver a mímica, expressão corporal e imaginação.

### - Caminhar pelo espaço 2

Os participantes iniciam um caminhar pelo espaço. Ao comando do mediador, estes participantes devem caminhar utilizando algumas partes do corpo como “impulsionadores”. Partes do corpo como umbigo, ombros, peitoral, nariz, ouvido foram algumas partes informadas que impulsionariam esse caminhar.

**Objetivos:** Percepção espacial, rapidez de resposta para cada mudança.

### - Hipnotismo

Um participante irá pôr a mão a poucos centímetros do rosto da sua dupla e este ficará hipnotizado, devendo manter o rosto à mesma direção da mão do hipnotizador. Este inicia uma série de movimentos com a mão, fazendo com que o seu companheiro faça com o corpo todas as contorções possíveis mantendo a distância. Após o comando do mediador troca-se de posições.

**Objetivos:** Desenvolver a percepção espacial, foco, confiança e trabalho em grupo.

-Jogos Cênicos (60minutos).

### - Jogo “troca”

Nesse jogo a sala é dividida em palco e plateia. Em princípio dois alunos são chamados para participar do jogo. Na medida que forem dominando o exercício, o número de participantes deverá ser aumentado.

Regras: Os participantes terão que criar uma cena baseada em uma sugestão de alguém da plateia. Eles iniciam a cena tendo claro o “Onde”, o “O quê” e o “Quem” da cena.



Toda vez que o mediador disser “troca”, os alunos/atores terão que trocar a última palavra que disseram ou o último movimento.

**Objetivos:** Desenvolver o “Onde”, o “O quê”, o “Quem” da cena e agilidade de raciocínio do aluno.

obs: Nessa aula, propusemos cenas que envolvessem situações onde o uso da Matemática estivesse presente.

### Quarta Parte

- Conversa final / feedback (30 minutos).

## Terceira aula - 18/08/2018

Duração: 3 horas.

Objetivo da aula: Desenvolver o raciocínio lógico, abordar múltiplos, divisores e paridade dos números. Formação numérica e comparação entre números. Desenvolver a expressão corporal e facial.

Metodologia: Jogos Teatrais.

Instrumentos/recursos utilizados: sala de aula com amplo espaço.

Bibliografia:

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2008.

### Primeira Parte

- Conversa inicial (10 minutos).

### Segunda Parte

- Alongamento corporal (10 minutos);

- Alongamento vocal (10 minutos).

### Terceira Parte

Jogos Dramáticos (60 minutos).

#### - Jogo “Eu entrei na lua com”

O grupo se dispõe em círculo. O primeiro participante deve pensar em um padrão e em seguida deve falar “eu entrei na lua com” o objeto escolhido. Cada participante irá falar “eu entrei na lua com” e colocar o objeto que ele acha. O participante que fez o padrão irá responder “sim você entrou na lua” ou “Não, você não entrou na lua”. A ideia é que com o passar das rodadas eles consigam identificar esse padrão criado. Por exemplo, um participante criou o padrão de que vai entrar na lua quem falar objetos com 2 sílabas. Então ele começa com “eu entrei na lua com” bola. Se alguém falar “eu entrei na lua com” capacete, ele irá responder que a pessoa não entrou na lua. Porém, se alguém falar que entrou na lua com cinto, ele irá responder que sim, essa pessoa entrou na lua. E vão passando rodadas até que alguém fale esse padrão.

### - Jogo “Que número sou eu?”

O grupo se dispõe em círculo. Um participante inicia e pega um número de uma sacola de forma aleatória. Os outros participantes da roda devem fazer perguntas, apenas perguntas e o participante que está com o número deve responder "sim" ou "não". O participante que acertar deve pegar um número e ir para o centro da roda e deve seguir a ordem da roda fazendo com que comece uma nova rodada de perguntas.

**Objetivos:** Abordar alguns conceitos numéricos.

### - “Jogo do Plim”

O grupo se dispõe em círculo. O mediador escolhe um número dentre 2 e 10 e comunica aos participantes. Toda vez que aparecer um múltiplo desse número escolhido, o participante da vez deveria dizer Plim. Por exemplo, caso o mediador escolha o número três. A sequência numérica seria: um, dois, PLIM, quatro, cinco, PLIM. Podemos ampliar para "PLIM", "PLAM" "PLUM. O conceito é o mesmo, porém deve-se escolher 3 números. Os múltiplos de um número seriam falados “PLIM”, do outro “PLAM” e do último “PLUM”. Por exemplo, se forem escolhidos os números 3,4,5 a sequência ficaria: um, dois , PLIM, PLAM, PLUM, PLIM, sete, PLAM, nove, PLUM.

Obs: Essa atividade pode ser feita com os participantes em movimento, caminhando pelo espaço.

**Objetivos:** Trabalhar múltiplos dos números, percepção uns aos outros e agilidade no raciocínio.

### - Caminhar pelo espaço 3

Ao comando do mediador irão realizar diferentes agrupamentos. Por exemplo, formar grupos de 3 pessoas, grupos de 4 pessoas, 5 pessoas etc.

**Objetivos:** Trabalhar a divisibilidade e raciocínio lógico.

### - Caminhar pelo espaço 4

Os participantes devem caminhar pelo espaço. Quando o mediador falar um número PAR, eles devem PARAR. Quando o mediador falar um número ímpar, os participantes devem CONTINUAR a caminhada.

**Objetivos:** Trabalhar a escuta, atenção, e o reconhecimento do espaço.

### - Caminhar pelo espaço 5

O grupo se dispõe em círculo. Entrega-se crachás com uma numeração aleatória. Eles vão precisar se olhar, identificar quem está com qual número. E depois, em movimento, no momento de um comando emitido pelo mediador (bater palmas), eles devem formar duplas ou trios, vai depender da quantidade de participantes. A ideia é que com esses dois ou três algarismos do grupo, eles formem o maior número utilizando os números de cada crachá.

Obs: Algumas outras sugestões para formação desse número: menor número, números pares, números ímpares, números quadrados, números múltiplos de 2, etc.

**Objetivos:** Desenvolver o reconhecimento espacial, formação numérica e comparação entre os números (maior que e menor que).

### - Caminhar pelo espaço 6

O grupo se dispõe em círculo. Entrega-se crachás enumerados de 1 até o número de participantes que estejam presentes. O mediador estipulará um tempo para que eles se olhem e identifiquem o número de cada um. Ao comando do mediador, eles vão começar a caminhar pelo espaço. Em um determinado momento o mediador entrega uma ou mais bexigas para os participantes. Estas bexigas possuem uma operação estipulada anteriormente. Pelo próprio mediador. Por exemplo, se forem inseridas duas bexigas, uma azul e uma amarela. A azul pode “assumir” a operação “+2”, já a amarela pode “assumir” a operação “+3”. Se o mediador entregar a bola azul para o participante de crachá com número 3, este deve entregar para o 5 e depois para o 7 e assim sucessivamente. Caso ultrapasse o número máximo, volta ao início seguindo a congruência módulo  $K^2$ .

**Objetivos:** Desenvolver o reconhecimento espacial e operações numéricas.

-Jogos Cênicos (60minutos).

### - Atividade “Contra-olhar”

O mediador explica para o grupo que para a realização dessa atividade é preciso que eles em duplas, pensem num local (onde), nas personagens (quem) e na atividade que estavam fazendo (o quê). Uma primeira dupla inicia a atividade, se posicionando de frente para o resto do grupo. A proposta da atividade é que eles nunca poderiam olhar um nos olhos dos outros e toda a encenação seria feita sem fala. Ao mediador falar “finaliza” um dos dois participantes deve se retirar e outro participante da plateia deve “entrar” em cena.

---

<sup>2</sup> Se forem enumerados do 1 ao 20 por exemplo. Se o participante com o crachá de número 19 segurar a bola que representa “+3”, este deveria entregar para o 22 (19+3). Porém, como a numeração vai até o 20, ele precisa entregar para o número 2 pois para chegar no número 20 ele adicionou 1 e depois voltou ao início e precisou adicionar “+2”.

Agora, este novo participante é quem “comanda” e conduz a cena com um novo “onde”, “quem” e “o quê.

Obs: Para a primeira dupla sugerimos que eles estavam num banco de uma praça e que um deveria de flertar com outro.

**Objetivos:** Desenvolver a expressão corporal e facial e a improvisação.

### Quarta Parte

- Conversa final / feedback (30 minutos).

#### Quarta aula - 25/08/2018

Duração: 3 horas.

Objetivo da aula: Desenvolver o raciocínio lógico, potencializar os sentidos, principalmente a audição, e apurar a imaginação e criação de cenas.

Metodologia: Jogos Teatrais.

Instrumentos/recursos utilizados: sala de aula com amplo espaço, barbante, instrumentos musicais e fichas com situações matemáticas.

Bibliografia:

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2008.

### Primeira Parte

- Conversa inicial (10 minutos).

### Segunda Parte

- Alongamento corporal (10 minutos).

- Alongamento vocal (10 minutos).

### Terceira Parte

Jogos Dramáticos (60 minutos).

### - Jogo “Emboladão”

Em roda, cada participante deve gravar bem quem está a sua direita e a sua esquerda. Em seguida o professor deve pedir para que todos caminhem aleatoriamente pelo espaço olhando nos olhos dos colegas (esse momento pode ser aproveitado para fazer variação de ritmo, mais rápido, mais lento e sempre percebendo o espaço, com cuidado para não se chocar com o colega). O professor em seguida pede para que se juntem todos em uma roda, bem apertadinhos, e que dali cada um dê a mão para quem estava em seu lado na roda inicial (lado direito e esquerdo). O mediador finalmente, pede para que devagar abram a roda e voltem para a posição inicial, para isso vale pular, passar por baixo, girar e saltar só não pode soltar a mão. No final pode ser que alguns fiquem de costas, mas isso não será problema.

**Objetivo:** Interação entre os participantes.

### - Jogo “Montechio e Capuleto”

Formam-se duas filas com o mesmo número de participantes. O Mediador, pede que uma vila vire para um dos lados da sala, de modo que os integrantes fiquem lado a lado. A seguir, a outra fila faz exatamente o mesmo, virando, no entanto, para o lado da sala oposto. Dessa forma cada participante de cada fila ficará voltado de costas para o da outra. O professor divide a sala em dois territórios e explica que de um lado está a família Montechio, que é a família de Romeu e do outro a família dos Capuleto, que é a família de Julieta. O professor marca um espaço de alguns passos a frente de cada time que será o território protegido de cada família e também explica que as duas famílias estão em guerra, surgindo daí o romance de Romeu e Julieta. Quando o professor falar o nome de uma das famílias, essa precisa correr e pegar alguém da família oposta. No entanto, se conseguirem chegar na sua área protegida não poderão mais ser pegos. Caso alguém seja pego antes de entrar na sua área protegida sai do jogo e vai para o cemitério (existe uma área da sala reservada para ser o cemitério) e é considerado uma baixa na família da qual ele pertencia. Caso alguém que esteja correndo para pegar a família oposta avance e penetre na área protegida, sairá do jogo e também irá para o cemitério. O jogo acaba quando uma das duas famílias tiver todos os seus integrantes no cemitério.

**Objetivo:** Desenvolver a agilidade e atenção.

### - “Jogo dos sentidos”

Delimitar a área de um quadrado com elástico ou barbante e estipular a frente desse local onde as pessoas que não estarão no quadrado num primeiro momento apenas assistirão, mas depois também participarão. Primeiro o mediador explica que dentro daquele quadrado existem 5 lugares que podem ser explorados: frente lateral esquerda; frente lateral direita; meio do palco, fundo lateral esquerdo e fundo lateral direito, sendo que essas posições são definidas em relação ao público e não em relação a quem está dentro

do quadrado. O professor escolhe cinco alunos para participar do jogo. Na primeira etapa eles são vendados, o professor falará a posição que ele tem que ficar em relação ao público e o aluno vendado tem que se localizar dentro do quadrado, nessa posição. Em seguida ele tira a venda e observa se acertou ou não a posição. Na segunda etapa cada um recebe um instrumento ou algo que emita um som (pandeiro, chocalho, apito, sino, tambor, flauta...) os cinco sons terão que ser diferentes. Dessa vez a plateia é que vai fechar os olhos e o professor vai falar no ouvido do aluno onde cada um vai se localizar dentro do quadrado. Depois cada um vai emitir o som do seu instrumento e a plateia vai ter que descobrir em que lugar está aquela pessoa.

**Objetivo:** Potencializar o desenvolvimento e percepção dos sentidos e das lateralidades.

-Jogos Cênicos (60minutos).

### - Improviso com situações matemáticas

O mediador mostra para todo o grupo, algumas cartas com imagens de situações em que a Matemática esteja presente. Em seguida, os participantes são divididos em grupos. Cada grupo sorteia 3 cartas de uma sacola. Feito o sorteio, o grupo deve elaborar uma cena em que estejam presentes as 3 cartas sorteadas. Após a realização da cena, os outros grupos deveriam escrever em uma folha branca as cartas que tinha sido sorteada.

Obs: Recomendamos a entrega de folhas A4 para o rascunho da cena.

**Objetivo:** Desenvolver a criatividade e a contextualização matemática.

Algumas sugestões de cartas:



# Curso de Extensão: “Dramatemática”

Sequência Didática: Coletânea dos Planos de Aula

INFORMAÇÃO NUTRICIONAL		
Porção de 30 g (2 colheres de sopa)		
Quantidade por porção		% VD (*)
Valor energético	105 kcal = 441 kJ	5%
Carboidratos	16 g	5%
Proteínas	4,6 g	6%
Gorduras totais	2,3 g	4%
Gorduras saturadas	0,4 g	2%
Gorduras <i>trans</i>	não contém	**
Fibra alimentar	3,4 g	14%
Sódio	0 mg	0%

\* %Valores Diários de referência com base em uma dieta de 2.000 kcal ou 8.400 kJ. Seus valores diários podem ser maiores ou menores dependendo de suas necessidades energéticas. \*\*VD não estabelecido.

## Quarta Parte

- Conversa final / feedback (30 minutos).



## Quinta aula - 01/09/2018

Duração: 3 horas.

Objetivo da aula: Desenvolver o raciocínio lógico, identificação das figuras geométricas e suas características, representação de conjuntos.

Metodologia: Jogos Teatrais.

Instrumentos/recursos utilizados: sala de aula com amplo espaço, fita isolante.

Bibliografia:

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2008.

### Primeira Parte

- Conversa inicial (10 minutos).

### Segunda Parte

- Alongamento corporal (10 minutos);

- Alongamento vocal (10 minutos).

### Terceira Parte

Jogos Dramáticos (60 minutos).

#### - **Jogo do “Sim, Não e Irrelevante”**

O jogo consiste em uma pessoa dizer um enigma (o contexto) enquanto as outras pessoas (duas ou mais) tentam descobrir o restante da história (a solução). Para descobrir os participantes farão perguntas e quem falar o contexto responde APENAS com: “sim”, “não”, “irrelevante” ou “reformula” (termo para ser utilizado quando a pergunta for mal formulada ou a resposta de quem sabe o contexto gerar dúvidas entre o “sim” e o “não”).

Alguns exemplos para realização do jogo:

1. Contexto:

Um homem foi encontrado morto no deserto, nu, e com apenas um palito nas mãos. (Antes de ler a solução abaixo, pense: Você consegue imaginar como este fato aconteceu?)

Solução:

Dois homens estavam viajando de balão, sobrevoando um deserto, quando, de repente, o balão começou a cair. Tentando diminuir o peso, eles jogaram os sacos de areia do balão, mas ele continuou a cair. Eles num ato desesperado arrancaram suas roupas e as jogaram ao ar, mais uma vez para diminuir o peso, mas nada. Quando um deles teve uma ideia: eles tiram no palitinho, quem perder pula do balão para o outro se salvar.

2. Contexto:

Um homem de terno e com uma pasta na mão estava correndo em um corredor, quando a luz falha, apaga e logo acende, e ele para de correr.

Solução:

O homem é advogado. Ele estava correndo para a sala de execuções, onde seu cliente seria eletrocutado, para libertá-lo com um mandado judicial. Mas quando ele vê as luzes piscando, vê que o motivo disso acontecer foi a sobrecarga da cadeira-elétrica, onde seu cliente estava. Era tarde demais para salvá-lo.

3. Contexto:

Um dono de uma mina de ouro, trabalhava todo dia e sempre encontrava o vigia noturno saindo de seu turno. Um dia, o vigia disse para ele: “Patrão, não pegue hoje a estrada de sempre para voltar pra sua casa. Pois esta noite sonhei que um deslizamento cairia sobre o carro do senhor e o senhor morreria.” O patrão agradece e vai para o trabalho. No dia seguinte, ao encontrar o vigia novamente, ele o despede.

Solução:

O vigia era noturno. Logo, a sua obrigação era de vigiar à noite. Porém, quando disse ao patrão que havia sonhado a noite disse, confessou que tinha dormido na noite passada, não cumprindo com a sua obrigação.

4. Contexto:

Um homem foi encontrado morto com uma roupa diferente no meio de uma floresta.

Solução:

O homem estava mergulhando, enquanto acontecia um incêndio em uma floresta próxima. Quando um avião de bombeiros foi pegar água do lago para apagar o incêndio ele, acidentalmente, pegou o mergulhador e o jogou na floresta, junto com a água.

**Objetivo:** Desenvolver o raciocínio lógico.

### - Jogo “Dança das Figuras Geométricas”

Para esta atividade, o mediador deve “desenhar” algumas figuras geométricas no chão do espaço disponível. Recomendamos que use fita adesiva branca. A atividade inicia com os participantes caminhando pelo espaço e, ao comando do mediador (com uso de palmas), eles devem se direcionar para “dentro” de uma das figuras desenhadas. Após, os participantes que estiverem “dentro” dessa figura devem falar características dela. Por exemplo, quantidade de lados, de ângulos, soma dos ângulos internos etc.

Obs: Para a nossa aula, “desenhamos” um quadrado, um retângulo, um círculo e um triângulo. Não estipulamos o máximo de participantes em cada figura, porém informamos que nenhuma delas poderia ficar vazia.

**Objetivo:** Reconhecimento das figuras geométricas e suas características, trabalho em grupo.

### - Caminhar pelo espaço 7

Os participantes devem caminhar pelo espaço e ao comando do mediador (com palmas), eles devem formar diferentes figuras geométricas utilizando apenas o seu corpo.

Obs 1: Para esta aula são pedidos triângulos, quadrados, círculos e pentágonos.

Obs 2: Recomendamos que cada aluno seja um vértice. Dessa forma, com um grupo de 20 alunos, conseguiríamos formar figuras num máximo de 20 lados.

**Objetivo:** Desenvolvimento corporal e representação geométrica.

### - Caminhar pelo espaço 8

O mediador precisa desenhar anteriormente dois ou mais conjuntos formando um diagrama de Venn. O mediador estipula características em cada conjunto. Por exemplo: conjunto dos homens, conjunto das pessoas maiores de 1,70cm. E assim, inicia-se a atividade com os participantes caminhando pelo espaço. Ao comando do mediador (com palmas), eles devem se direcionar para o diagrama que condiz com as suas características. Caso ele tenha duas ou mais características, deve procurar as devidas interseções.

**Objetivo:** Desenvolvimento espacial, representação de conjunto, união e interseção.

### - Jogo “coro e o corifeu”

Inicia-se com uma pessoa à frente e outras três atrás. A pessoa que se posiciona na frente será o corifeu e este fará uma série de movimentos onde os outros do coro devem imitar. Dependendo dos movimentos, pode ocorrer de uma tomar a posição da frente, tornando-se o corifeu.

**Objetivo:** Desenvolvimento corporal, raciocínio lógico.

Jogos Teatrais (60 minutos).

Não foram aplicados jogos Teatrais nessa aula.

## Quarta Parte

- Conversa final / feedback (30minutos).

## Sexta aula - 15/09/2018

Duração: 3 horas.

Objetivo da aula: Desenvolvimento corporal e espacial, apurar outros sentidos principalmente o tato.

Metodologia: Jogos Teatrais.

Instrumentos/recursos utilizados: sala de aula com amplo espaço, figuras criadas em alto relevo.

Bibliografia:

SPOLIN, Viola. Improvisação para o teatro. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.

\_\_\_\_\_. Jogos teatrais para a sala de aula: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2008.

### Primeira Parte

- Conversa inicial (10 minutos).

### Segunda Parte

- Alongamento corporal (10 minutos);

- Alongamento vocal (10 minutos).

### Terceira Parte

Jogos Dramáticos (60 minutos).

#### - Caminhar pelo espaço 9

Os participantes devem caminhar pelo espaço e ao comando do mediador (com palmas), devem explorar esse caminhar como se fossem pessoas de diferentes idades. Por exemplo, como seria esse caminhar de uma pessoa de 1 ano, de uma pessoa de 3 anos, de 15 anos e de 70 anos.

**Objetivo:** Desenvolver a imaginação, contextualização, potencializar o corpo e a percepção espacial.

### - Figuras em alto relevo

O mediador deve montar algumas figuras geométricas em alto relevo. Utilizamos adereços autocolantes de carnaval para montar essas figuras geométricas. Para cada figura precisa ser feita uma carta com seu nome. Um participante deve escolher uma determinada quantidade de cartas, criando assim uma sequência. Por exemplo, quadrado, triângulo e retângulo. Este participante vendado, deve apenas com tato, identificar essa sequência.

Obs: Penduramos cada figura em alto relevo nas costas dos participantes restantes.

**Objetivo:** Desenvolver os sentidos, identificar as figuras geométricas a partir dos seus formatos.

### Quarta Parte

- Conversa sobre o esquete / feedback (30 minutos).

### *Considerações Finais*

Conforme informado na apresentação deste documento, o curso de extensão Dramatemática foi composto por dez encontros. Porém, desde o final da sexta aula, as últimas aulas foram direcionadas para a elaboração de um esquete.

Mediante a contratempos como eleições e finalização do ano letivo, as datas dos encontros se espaçaram mais do que o previsto e a frequência dos participantes diminuiu. Todos esses empecilhos dificultaram os registros das últimas aulas.

Desde as primeiras conversas, a ideia do grupo era a elaboração de um texto que abordasse as quatro operações básicas. Após algumas trocas, preferimos abordar a divisão, visto que este conteúdo engloba todas as outras 3 operações básicas: adição, subtração e multiplicação.

Mesmo sem a finalização e a apresentação do esquete, achamos importante comentar um pouco da ideia. Para o esquete, estruturamos uma viagem em família composta pela mãe, avó e um casal de filhos. A mãe, uma pessoa mais organizada, deixaria claro a importância de se levar uma boa quantidade de comida e bebida. A avó montou a sua bolsa apenas com cerveja e pouco se importou com roupas e alimentos. A filha montou a sua mala apenas com roupas. A mala do filho foi elaborada pela mãe, então também estava com alimentos e demais suprimentos suficientes para ele. Ou seja, das quatro pessoas apenas duas estavam com suprimentos como alimentos e água.

Ao longo da viagem haveria algumas paradas e, numa delas, a avó deixaria na lanchonete uma bolsa contendo os celulares. A nossa ideia era de que eles perdessem o contato com instrumentos facilitadores para cálculos.

Em um determinado momento, o carro iria parar de funcionar por falta de gasolina, em um lugar completamente deserto. A Mãe, então, iria verificar os seus suprimentos. Ela se depara com pouca comida e água. Nesse momento, ela iria começar uma divisão daqueles alimentos e água, pois não saberiam quando conseguiriam continuar a viagem. Ao longo dessa divisão, sem uso de calculadoras e celular, a Mãe começa a falar para os outros três como era a divisão na época dos povos egípcios, babilônicos e chineses, etc. Nessa hora seriam encenadas, em paralelo, algumas situações das antigas civilizações.

## Curso de Extensão: “Dramatemática”

Sequência Didática: Coletânea dos Planos de Aula

Após uma noite no carro, o filho e a mãe caminhariam a procura de alguma ajuda. Encontrariam uma placa com indicação de um posto de gasolina e se dirigiriam para lá.

Essa ideia foi um esboço, há muita coisa a ser aprimorada. Porém, como esse trabalho pode ser um embrião para novas pesquisas, achamos importante informar, ainda que brevemente, como foi esse processo de elaboração textual.

### *Participantes e mediador ao final da primeira aula*



### *Dramatemática 2018*